ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN DE ESTÁNDARES EN UN CONJUNTO DE RED

INFORME

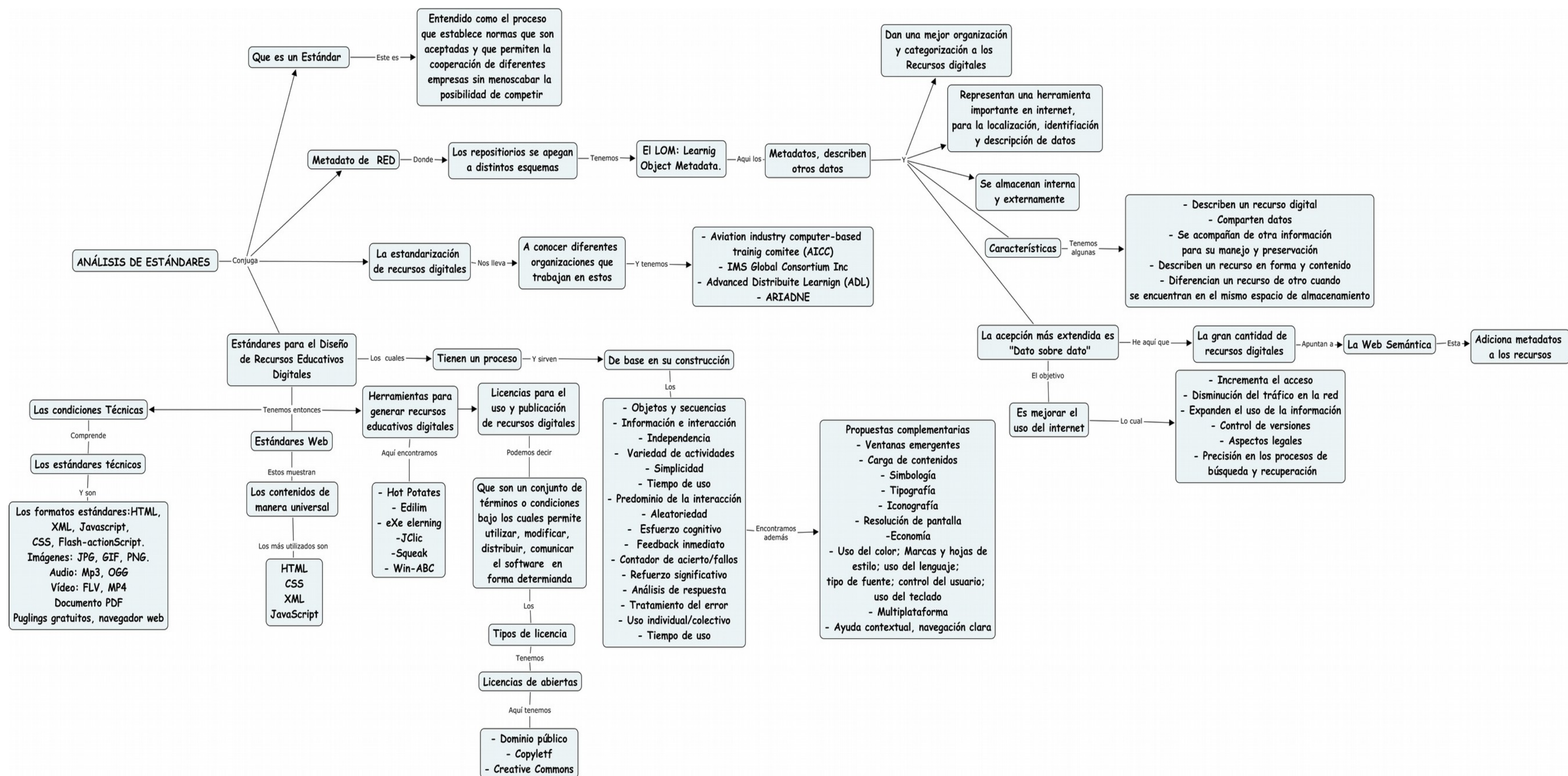
MIRIAM VINASCO

UNIVERSIDAD DE SANTANDER
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL UDES
ESPECIALIZACIÓN EN GESTIÓN DE LA TECNOLOGIA EDUCATIVA
BUCARAMANGA
2017

ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN DE ESTÁNDARES EN UN CONJUNTO DE RED

INFORME

MAPA CONCEPTUAL



ANÁLISIS DE ESTÁNDARES
Conjuga
Que es un Estándar
Este es
Entendido como el proceso que establece normas que son aceptadas y que permiten la cooperación de diferentes empresas sin menoscabar la posibilidad de competir
Metadato de RED
Donde
Los repositorios se apegan a distintos esquemas
Tenemos
El LOM: Learnig Object Metadata.
Aquí los
Metadatos, describen otros datos
Y
Dan una mejor organización y categorización a los Recursos digitales
Representan una herramienta importante en internet, para la localización, identifiación y descripción de datos
Se almacenan interna y externamente
Características
Tenemos algunas
- Describen un recurso digital
- Comparten datos
- Se acompañan de otra información para su manejo y preservación
- Describen un recurso en forma y contenido
- Diferencian un recurso de otro cuando se encuentran en el mismo espacio de almacenamiento
La acepción más extendida es "Dato sobre dato"
He aquí que
La gran cantidad de recursos digitales
Apuntan a
La Web Semántica
Esta
Adiciona metadatos a los recursos
El objetivo
Es mejorar el uso del internet
Lo cual
- Incrementa el acceso
- Disminución del tráfico en la red
- Expanden el uso de la información
- Control de versiones
- Aspectos legales
- Precisión en los procesos de búsqueda y recuperación
La estandarización de recursos digitales
Nos lleva
A conocer diferentes organizaciones que trabajan en estos
Y tenemos
- Aviation industry computer-based trainig comitee (AICC)
- IMS Global Consortium Inc
- Advanced Distribuite Learnign (ADL)
- ARIADNE
Estándares para el Diseño de Recursos Educativos Digitales
Los cuales
Tienen un proceso
Y sirven
De base en su construcción
Los
- Objetos y secuencias
- Información e interacción
- Independencia
- Variedad de actividades
- Simplicidad
- Tiempo de uso
- Predominio de la interacción
- Aleatoriedad
- Esfuerzo cognitivo
- Feedback inmediato
- Contador de acierto/fallos
- Refuerzo significativo
- Análisis de respuesta
- Tratamiento del error
- Uso individual/colectivo
- Tiempo de uso
Encontramos además
Propuestas complementarias
- Ventanas emergentes
- Carga de contenidos
- Simbología
- Tipografía
- Iconografía
- Resolución de pantalla
-Economía
- Uso del color; Marcas y hojas de estilo; uso del lenguaje; tipo de fuente; control del usuario; uso del teclado
- Multiplataforma
- Ayuda contextual, navegación clara
Tenemos entonces
Las condiciones Técnicas
Comprende
Los estándares técnicos
Y son
Los formatos estándares:HTML, XML, Javascript, CSS, Flash-actionScript.
Imágenes: JPG, GIF, PNG.
Audio: Mp3, OGG
Video: FLV, MP4
Documento PDF
Puglings gratuitos, navegador web
Estándares Web
Estos muestran
Los contenidos de manera universal
Los más utilizados son
HTML
CSS
XML
JavaScript
Herramientas para generar recursos educativos digitales
Aquí encontramos
- Hot Potates
- Edilim
- eXe elerning
-JClic
-Squeak
- Win-ABC
Licencias para el uso y publicación de recursos digitales
Podemos decir
Que son un conjunto de términos o condiciones bajo los cuales permite utilizar, modificar, distribuir, comunicar el software en forma determianda
Los
Tipos de licencia
Tenemos
Licencias de abiertas
Aquí tenemos
- Dominio público
- Copyletf
- Creative Commons

Los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos (García, 2010).

Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores. Los recursos educativos digitales cobran una gran fuerza en el nuevo mundo del aprendizaje debido que sus múltiples opciones y posibilidades generan en los estudiantes y educadores una gran motivación e interés por adquirir un mejor conocimiento.

De hecho, un Recurso Educativo Digital sea multimedial, interactivo y de fácil acceso, no es garantía de que sea efectivo para el logro de aprendizajes significativos; es necesario que su proceso de producción se haga a partir de una reflexión pedagógica sobre cómo se aprende y que se construya aplicando métodos propuestos por la didáctica sobre cómo se enseña. Por ello, para producir un Recurso Educativo Digital el docente debe conocer ampliamente el tema que se tratará, saber plantear el objetivo de aprendizaje, saber definir los contenidos que los estudiantes deben aprender, saber definir los medios y procedimientos que facilitarán la aproximación de los estudiantes al objeto de estudio, (presentación de una situación problema, preguntas abiertas, elaboración de una hipótesis a comprobar por parte de un estudiante, etc.) (Ospina, 2004).

Además, el proceso de producción de Recursos Educativos Digitales es un proceso que requiere seguir los pasos recomendados por los expertos en diseño instruccional, con las siguientes cinco etapas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

Los recursos educativos digitales tienen cualidades y presentan ciertas ventajas dentro de las cuales están: su potencial para motivar al estudiante a la lectura ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedial, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual, además de permitir la comprensión de procesos, facilitando el autoaprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera; donde algunos recursos educativos digitales ofrecen la posibilidad de acceso abierto (MEN, 2012). Los autores tienen la potestad de conceder una forma de licencia CreativeCommons a sus Recursos educativos que publican en la WEB, o de compartirlos con otros usuarios en espacios de la WEB 2.0 y en espacios orientados a generar redes sociales.

A continuación se describe brevemente cada uno de los repositorios analizados:

CUADRO DE ANÁLISIS DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES RED			
RECURSOS	**COMUNICATIVOS**	**EMPAQUETAMIENTO**	**LICENCIAMIENTO**
LOM Metadatos de Objetos de Aprendizajes	Los metadatos LOM son específicos para describir recursos educativos e incluyen no solamente los elementos identificatorios como el título o el idioma incorporados en otros esquemas como Dublin Core, sino que también cubren aspectos pedagógicos como el estilo de enseñanza o el nivel de interactividad. **Atributos:** ▪ Se señala el uso de un vocabulario controlado. ▪ semántica formal	Es una guía sobre cómo los contenidos deben ser identificados o "etiquetados" y sobre cómo se debe organizar la información de los alumnos de manera de que se puedan intercambiar entre los distintos servicios involucrados en un sistema de gestión de aprendizaje (LMS)".	Licencia libre GPL, licencia libre dual GPL y EUPL

	del esquema (Fermoso García, Sánchez Alonso y Sicilia, 2008).		
SCORM (Sharable Content Object Reference Model)	El modelo SCORM es un conjunto de estándares y especificaciones para compartir, reutilizar, importar y exportar OA. Este modelo describe cómo las unidades de contenidos se relacionan unas con otras a diferentes niveles de granularidad, cómo se comunican los contenidos con el LMS	Define cómo empaquetar los contenidos para importarse y exportarse entre plataformas, y describe las reglas que un LMS debe seguir a fin de presentar un aprendizaje específico. (Lopes, 2005, 65).	Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0
MIT Open Course Ware Consortium	Es un sitio web que permite el acceso libre a materiales pedagógicos de los cursos de The Massachusetts Institute of Technology. Cabe anotar que algunos de los cursos han sido traducidos por Universia a diferentes idiomas, entre ellos, al español. Es un sitio de recursos educativos libres y abiertos para ser usados de una forma gratuita por las universidades. Ofrece los materiales educativos virtualmente de todos los cursos del MIT. Dentro de los cursos	Empaquetado estático y no pueden ser modificados.	La licencia MIT es una de tantas licencias de software que se origina en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT, Massachusetts Institute of Technology). Licencia de Creative Commons

	de MIT-OCW se incluyen apuntes de clase, un programa a seguir, calendario, actividades y referencias recomendadas. Además también se ofrecen documentos independientes a los cursos que forman parte de la biblioteca digital, los cuales también pueden ser utilizados para consulta.		

Conclusión

Al abordar el diseño de materiales digitales educativos se hace necesario reflexionar sobre una serie de factores que condicionan el éxito del resultado final. En este artículo se ha pretendido plasmar algunas ideas que pueden servir de fundamento para futuros proyectos de producción.

Referencias Bibliográficas

Fermoso García, Ana María; Sánchez Alonso, Salvador y Sicilia, Miguel. 2008. Una ontología en OWL para la representación semántica de objetos de aprendizaje. Trabajo presentado en V Simposio Pluridisciplinar sobre Diseño y Evaluación de Contenidos Educativos Reutilizables, Salamanca, 20 y 21 de octubre de 2008 [Citado 1° Jun 2015]. Disponible en World Wide Web:http://www.web.upsa.es/spdece08/contribuciones/176_Fermoso_Sanchez_Sicilia_LOMOWL.pdf.

García, E. (2010). Materiales Educativos Digitales. *Blog Universia*. Recuperado de http://formacion.universiablogs.net/2010/02/03/materiales-educativos-digitales/.

Ospina, D (2004). *Contextualización de la didáctica en el diseño educativo*. Recuperado de http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/681/diseno_educativo/contextualizacion_didactica3.htm

Ministerio de Educación Nacional, (2012). Acceso Abierto.